

# Anime genrenä ja sen mahdollisuudet Suomessa

Anna-Maria Lahdenvesi

OPINNÄYTETYÖ  
Toukokuu 2020

Media-ala

Tuottaminen

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-ala  
Tuottaminen

LAHDENVESI, ANNA-MARIA

Anime genrenä ja sen mahdollisuudet Suomessa

Opinnäytetyö 44 sivua, joista liitteitä 1 sivua  
Toukokuu 2020

---

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan Japanista lähtöisin olevaa animaatiotyyliä, animea ja sitä, miten se on vaikuttanut Suomessa. Opinnäytetyö liittyy Tampereen ammattikorkeakoulussa vuonna 2020 valmistuneeseen lopputyöhön "If Monopoly was an anime". Kysessä on live action-anime, jossa yhdistetään animaatiota ja perinteistä elokuvausta näyttelijöiden kanssa. Elokvassa käytetään animelle tyypillisiä tehokeinoja.

Tutkimusmenetelmänä on käytetty teemahaastattelua, jota käytetään silloin, kun halutaan selvittää vähän tiedettyjä asioita. Haastattelu sopii opinnäytetyöhön tutkimusmenetelmäksi, sillä alun perin ei tiedetty, minkälaisia vastauksia tullaan saamaan. Kysymykset liittyvät myös hyvin kohdennettuun aiheeseen, jossa otetaan huomioon myös yksilön oma kokemus asiasta.

Japanin kuvataiteen historiaa ja kulttuuria tutkittaessa löytyy yhteyksiä nykypäivän japanilaiseen populaarikulttuuriin, keskittyen tässä opinnäytetyössä animaatioon. Opinnäytetyössä tutkitaan myös länsimaisen animaation vaikutusta animeen ja sitä, onko animella genrenä tai tyyliä mahdollisuuksia Suomessa.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Culture and Arts  
Producing

LAHDENVESI, ANNA-MARIA  
Anime as a Genre and It's Possibilities in Finland

Bachelor's thesis 44 pages, appendices 1 pages  
May 2020

---

The objective of this study was to gather information about Japanese anime and how it has affected Finland. The data was collected from books, studies, Internet sources and through an interview. The thesis also includes a brief overview about Japanese art and history in order to deepen the study's subject.

This thesis is a part of a live-action anime, which was produced at Tampere University of Applied Sciences in 2020.

The results of this study suggest that there are resemblances in modern Japanese animation and their historical artwork. The study also shows that anime has had an impact in Western animation style.

The findings indicate that in the 21st century, the different video streaming platforms have an influence on anime. The mainstream audience can watch a narrow selection of anime for example on Netflix. Furthermore, the production of anime is too expensive for Finnish television and movie-industry.

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	ANIMAATION HISTORIA JAPANISSA .....	7
	2.1.1 Kansanuskon merkitys animessa .....	9
	2.1.2 Stereoskooppi : kolmiulotteinen maailma .....	11
	2.2. Magic lantern: elokuvan ja modernin projektorin edeltäjä .....	12
	2.2.1 Animeteollisuus Disneyn jalanjäljissä .....	14
	2.2.2 Animen keskeisiä käsitteitä .....	15
	2.2.3 Anime Euroopassa .....	18
	2.2.4 Animea VHS-kaseteilla .....	19
	2.2.5 Japanilainen anime Suomessa .....	21
	2.3. Suomessa tehty animaatio .....	22
3	Animen vaikutus Suomessa .....	24
	3.1. Animea Suomen televisiossa .....	24
	3.1.1 Suomen kuuluisin anime, Muumilaakson tarinoita .....	25
	3.1.2 Japanilaisen animaation ja länsimaisen animaation eroja .....	26
	3.1.3 Animen mahdollisuudet Suomessa .....	29
4	CASE-ESIMERKKI: IF MONOPOLY WAS AN ANIME .....	31
	4.1. Live-action anime: Idea TAMKissa tehtävälle lopputyölle .....	31
	4.1.1 Käsikirjoituksesta kuvauksiin .....	32
	4.1.2 Leikkaus, erikoisefektit ja jälkituotanto .....	34
	4.1.3 Elokuvan äänimaailma ja musiikki .....	36
	4.1.4 Elokuvan vastaanotto ja jatkosuunnitelmat .....	38
5	POHDINTA .....	40
	LÄHTEET .....	41
	LIITTEET .....	45
	Liite 1. Kysymyspatteristo Jari Lehtiselle.9.4.2020. Anime Suomessa .....	45

# 1 JOHDANTO

Japani oli vuosisatoja länsimailta suljettu valtio, jossa kehittyi omalaatuinen taide-tyyli. Kun animen historiaa tutkitaan, on mielestäni huomattavaa se, kuinka on mahdollista löytää samankaltaisuuksia esimerkiksi 1500-luvun taiteesta ja kansanuskosta nykypäivän japanilaiseen populaarikulttuuriin asti. Omintakeisuutensa takia japanilainen populaarikulttuuri ja anime on saavuttanut 2000-luvulla globaalin suosion. Tärkeimmät syyt tähän ovat internetin kehitys ja tarjonnan lisääntyminen myös länsimaiselle yleisölle.

Sana "*anime*", jolla tarkoitetaan Japanissa tuotettua animaatiota, on verrattain uusi ja asiantuntijoiden keskuudessa kiistelty. Tässä opinnäytetyössä käytän termiä kuitenkin huoletta, sillä se erittelee mielestäni hyvin genren, jota tutkitaan.

Valitsin aiheen tuotettuani Tampereen ammattikorkeakoulussa vuonna 2020 valmistuneen lopputyön, live-action elokuvan "*If Monopoly was an anime*". Tässä 13-minuuttisessa elokuvassa kokeilimme erilaisia animelle tyypillisiä tehokeinoja, erikoisefektejä sekä tarinankerrontaa. On ollut palkitsevaa huomata, että lopputyö on saanut positiivisen hämmennyneen ja innostuneen vastaanoton. Saimme huomata, kuinka hankalaa on tehdä genreuskollinen anime, vaikka käytimme ihmisnäyttelijöitä perinteisen piirrosanimaation sijaan. Tämän lisäksi aihe kiinnostaa minua myös animen katselijana.

Länsimaissa piirretty elokuva on yleisesti mielletty lapsille tarkoitetuksi, mutta anime on muuttanut tätä käsitystä. Animella on usein tarkasti mietitty kohde-ryhmä, joita ovat pojille tarkoitetut sarjat (*shonen*), tytöille (*shojo*), aikuisille miehille (*seinen*) ja aikuisille naisille (*josei*). Usein anime on tehty japanilaisten sarjakuviiin *mangaan*, pohjautuen tai esimerkiksi videopelisiin liittyen. Alun perin anime ja manga suunnattiin vain Japanin markkinoille, joka näkyy myös animen vastaanotossa länsimaissa.

Animea katsellaan Suomessa ja muualla länsimaissa internetin suoratoistopalveluista, jotka ovat yleensä laittomia. Laillisia alustoja on myös olemassa, mutta sarjojen tarjonta on usein kapea. Suomeksi tekstitetyn animen saatavuus on melko huono, eikä suurin osa materiaalista tule koskaan lailliseen levitykseen Euroopassa.

Ymmärtääksemme tämän japanilaisen animaation vetovoiman, on mielestäni tärkeää vertailla länsimaiden ja Japanin vaikutteita ja animaation kehitystä. 1990- ja 2000-luvun vaihteessa myös Suomen televisiossa näytettiin japanilaisia animaatioita, jotka itse muistan hyvin. 2020-luvulla anime-buumi näyttää laimentuneen, mutta onko se todella sitä, vai onko anime siirtynyt suoratoistopalveluihin? Onko animella tai anime-tyylillä mahdollisuuksia Suomessa?

## 2 ANIMAATION HISTORIA JAPANISSA

### 2.1 Liikkeen kuvaus varhaisessa Japanin taiteessa: Emaki-kuvakääröt

Japanilaiset ovat aina olleet mestareita sulauttamaan ja muovaamaan ulkomaisten kulttuurien piirteitä omaansa. Vaikka Euroopan ja muiden länsimaiden vaikutus rupesi näkymään vasta 1500-luvulla, kiinalaisen taiteen vaikutus on nähtävissä jo paljon kauempaa. (Koyama-Richard, 2010, 11.)

Alunperin intialaista keksintöä, kuvakääröä, pidetään joissakin ammattikunnissa japanilaisen animaation ja sarjakuvan *mangan*, esiasteena. (Koyama-Richard, 2010, 11). Intiasta Kiinaan kulkeutuneet kääröt olivat alunperin uskonnollisia tekstejä varten, jotka levisivät myös Japaniin buddhalaisuuden kautta. (Willman, 2012.)

Nämä *Emaki*-kääröt maalattiin silkille tai paperille, ja käärön koko vaihteli koko seinän peittävistä maalauksista kädessä pidettävään rullaan. Kuvakääröä luettiin osio kerrallaan, joka oli n. 60 senttimetrin pituinen. Käärön lukeminen oli elokuvallinen kokemus, sillä kuvitettua tarinaa seurattiin oikealta vasemmalle, toisella kädellä rullaten esille seuraavaa kohtausta. Emakiin maalattua tarinaa saattoi olla monta rullallista. (Willman, 2012.)



Kuva 1: Shuten-dōji emaki, 1695. (Koyama-Richard, 2010,18.)

Varhaiset kuvakääröt, jotka tulivat 900-luvulla jKr, valmistettiin Japanissa aluksi vain eliitin sekä munkkien käyttöön. Noin kaksisataa vuotta myöhemmin kääröt olivat saavuttaneet pelkistetyistä teoksista ennennäkemättömän taiteellisen tason. Kääröissä aikaisemmin kuvatut historialliset ja uskonnolliset tarinat olivat saaneet vierelleen myös myyttisiä, romanttisia sekä lapsille tarkoitettuja satuja. (Willman, 2012.)

Japanilaisissa kuvakääröissä on nähtävillä huomattavia samankaltaisuuksia animaation kanssa. Esimerkiksi autenttiset kasvojen ilmeet, kirkkaat värit, hahmojen liike kääröä pyöritellessä, hahmojen toiminta sekä zoomaus-efektit muistuttavat hyvin paljon animaatiota. (Koyama-Richard, 2010, 13)

Kauppiaiden rikastuminen 1600-luvulla johti kirjallisuuden ja taiteen nousukauteen. Alunperin kiinalainen puupiirospainaminen tuli tällöin suosituksi. Japanilainen tekniikka, *Moku-hanga* erosi länsimaisesta painamisesta sillä, että Japanissa käytettiin vesipohjaisia värejä ja muualla öljypohjaisia. Vesipohjaiset värit sallivat suuremman variaation väreistä ja kiillosta. (Illustration Concentration, 2012.)



Nämä helposti leviävät teokset loivat perustan mangan graafiselle ilmeelle varhaismodernille ja modernille ajalle. Vaikutus näkyy myös nykyajan mangassa (Koyama-Richard, 2010, 24).

Vuodesta 1765 eteenpäin *moku-hanga* tarjosi yhteiskuntaluokasta riippumatta laajan valikoiman kuvia. Hyvin varhaisesta vaiheesta lähtien jo ennen näiden värillistenpainatusten ilmestymisestä, oli käsinkoristelluissa puukaiverruksissa nähtävissä liikkeen ilmaisuja illuusiolla linenaarisesta perspektiivistä. (Illustration Concentration, 2012.)

### 2.1.1 Kansanuskon merkitys animessa

Omituiset tapahtumat, yliluonnolliset asiat ja taikuus ovat kiehtoneet ja pelottaneet ihmisiä läpi historian. Ympäri maailmaa löytyy taruja, tarinoita ja taidetta, joilla ihmiset ovat pyrkineet selittämään kaikkea sairauksista luonnonilmiöihin. Japani ei tässä mielessä ole poikkeus. (Foster, 2015,31.)



Kuva 2: Tsukioka Yoshitoshi, 1864. Raiko and the Four Heavenly Kings Slaying the Demon of Oyetama. (Koyama-Richard, 2010,12.)

Japanin kansalliskonto shintolaisuus liittyy voimakkaasti japanilaiseen luontoon ja vanhaan kansanuskomuksiin. Shintolaisuudeksi katsotaan ne Japanin alkuperäiset uskomukset ja uskonnolliset tavat, jotka eivät liity

mihinkään ulkopuolelta saapuneeseen uskontoon. Kiinasta levinnyt buddhalaisuus on tosin vaikuttanut myös shintolaisuuteen. (Uskontojen maailma, shintolaisuus, n.d.)

Tässä polyteismisessä (monijumalisuus) uskonnossa kunnioitetaan ikivanhoja kansanuskomuksia *kameista*, jumalista, jotka esiintyvät luonnonilmiöissä ja – paikoissa. Esimerkkinä tällaisista paikoista ovat vesiputoukset, kivet, vuoret ja puut. Kameja voivat olla myös jumalolennot, eläimet, joskus myös ihmisen tekemät esineet, joissa voidaan aistia pyhyys. Kami voi myös olla missä muussa tahansa asiassa, jota japanilaiset kunnioittavat. Kameja Japanissa on miljoonia. (Saimaanharjun yhteinäiskoulu: Japanin uskonnot, shintolaisuus. 2015.)

*Yokait* (myös termejä *bakemono*, *obake* ja *mononoke* käytetään) ovat kansanuskomuksen mukaan palvomatta jääneiden kamien ilmentymiä, joista on jäänyt jäljelle vain pelkoa herättävät piirteet (Foster, 2015, 33). Yokain tai hengen kanssa pystyi myös tekemään sopimuksen, jolloin hengestä tuli ihmisen tai jumaluuden palvelija. Esimerkiksi kettua pidettiin kansantaruissa taianomaisena yokaina. (Foster, 2015, 29.)

Shintolaisuus näkyy myös vahvasti animessa, taiteessa, mangassa, elokuvissa ja muussa japanilaisessa pop-kulttuurissa. Monissa anime-ohjelmissa esiintyvät erilaiset jumaluudet, hirviöt, henget ja yokait. Pokémon (lyhenne sanoista "*pocket monsters*", "*taskuhirviöt*") on länsimaiselle yleisölle hyvä esimerkki yokaista. Kuten yokaita, on "*taskuhirviöitä*" satoja ja jokaisella niistä on omat ominaisuutensa. Saadessaan napattua Pokémonin, on se omistajansa palveluksessa. Suomessakin suositut Hayao Miyazakin anime-elokuvat, kuten Oscar-palkittu Henkien Kätkemä (*Sen to Chihiro no kamikakushi*) ja Naapurini Totoro (*Tonari no Totoro*) molemmat liittyvät tiukasti japanilaisiin kansantaruihin ja uskomuksiin henkiolennoista.

Japanilaiset kansanuskomukset, myytit ja legendat kiehtovat länsimaalaisia niiden omalaatuisuuden vuoksi. Voitaisiin jopa sanoa, että Japanissa on osattu luoda eräänlainen brändi näistä kansanuskomuksista, jotka elävät vahvana tänäkin päivänä. (Foster, 2015, 12.)

### 2.1.2 Stereoskooppi : kolmiulotteinen maailma

1740-luvulla japanilaiset olivat kehitelleet eräänlaisia stereoskooppisia kuvia. Stereogrammi tarkoittaa optista harhaa, jossa kaksiulotteinen kuva saadaan näyttämään kolmiulotteiselta. Vaikutelma luodaan ottamalla samasta aiheesta kaksi hieman erilaista kuvaa ja asettamalla nämä kuvat vierekkäin.



(Yllä) Kuva 3: Japanilainen optinen laite ja siihen kuuluva kuva Edo-aikakaudelta. (Koyama-Richard,2010,31)

(Alla) Kuva 4: Viewmaster-stereoskooppi 1990-luvulta.

Japanilaiset taiteilijat tekivät stereokuvia erityisesti maisemista. Länsimaisia stereokuvia tuli Japaniin Hollannista ja Kiinasta. Japanissa stereokuvat olivat tarkoitettuja viihdekäyttöön. Stereokuvia tehtiin myös pieniin laatikoihin, joissa saattoi olla esimerkiksi oikean kuvan 1990-luvun Viewmasterissakin käytetty

mekanismi, jonka avulla katsoja saattoi itse vaihtaa kuvia. (Koyama-Richard, 2010, 32).

## 2.2. Magic lantern: elokuvan ja modernin projektorin edeltäjä

Vuonna 1659 hollantilainen astronomi Christiaan Huygens kehitti projektorin, "Magic lantern" tai "lanterna magica", (vapaasti suomennettuna taikalyhdyn), josta tuli elokuvan ja modernin projektorin edeltäjä aina 1700-luvulta 1900-luvun alkuun asti. (Muzeo Nazionale Del Cinema, n.d.)

Silloisia optisia laitteita pystyi katsomaan vain rajattu määrä ihmisiä kerrallaan, oli taikalyhty tarkoitettu suurille yleisöille. Lyhty teki mahdolliseksi kuvien suurentamisen käsinmaalattujen linssien vierekkäin asettelulla.



Kuva 5: Utushi-e, japanilainen taikalyhtyesitys. ©Yamagata Fumio. (Koyama-Richard,2010,56.)

Kiinassa asuvat jesuiitat ottivat nopeasti optisen laitteen omakseen ja käyttivät konetta uskonnollisiin tarkoituksiin. Esiteltyään sanomaansa Kiinan keisarille, lähtivät koneet kulkeutumaan Japaniin. Varakkaille tarkoitettujen tarinoiden kulkeutuminen lukutaidottomalle kansalle hoitui kaupustelijoiden avulla, jotka kiersivät kylästä kylään. 1800-luvun alussa Euroopassa taikalyhtykoneesta tuli hal-

pa, jolloin tavallisiin koteihin pystytettiin hankkimaan sellainen. (Koyama-Richard, 2009, 43.)

Laitteita käytettiin tarinoiden nauttimiseen ja käytännön kommunikointiin. Japanilaisten omaa versiota länsimaisten painavista laitteista kutsuttiin nimellä furo. Näytöksissä oli paikalla soittajia, jotka soittivat perinteikästä japanilaista musiikkia ja tarinoissa oli usein myös kertoja. Japanilaisia taikalyhty-esityksiä kutsutaan nimellä utushi-e. (Machiko Kusahara, 2009.)

Utushi-e esitys erosi länsimaisesta taikalyhty-esityksestä monessa mielessä. Furo-koneisiin laitettavat lasilevyt olivat niin ohuita, että tarpeeksi näyttävän kuvan saamiseksi tarvittiin monta konetta. Näytöksissä furojen kantajat kulkivat katsojalta piilossa kantaen niitä vatsansa päällä heijastaen kuvia päällekkäin, luoden illuusion kolmiulotteisuudesta ja liikkeestä. (Koyama-Richard, 2010, 46). Nykyään voisi samankaltaista tekniikkaa löytää green screenin käytöstä.

Välillä utushi-e näytöksissä saatettiin heijastaa myös kirjoitusta. Tämä näkyy nykyaikana niin animessa kuin esimerkiksi manga-sarjakuvissakin yleensä kertoen erikoisefekteistä, äänistä, tunteista tai esimerkiksi huokauksista. Useissa anime-sarjoissa käytetään myös kertojaa.



Kuva 6: Kuvakaappaus utushi-e esityksestä. Kuvassa on kolmiulotteinen illuusio, jossa yokai ja ihmishahmot ovat edessä ja temppelel taustalla. (University of Chicago, Youtube 2011.)

Japanissa taikalyhdyt tulivat kunnolla markkinoille noin vuonna 1770 ja niitä kutsuttiin aluksi "paholaisen lyhdyiksi". Sadassa vuodessa taikalyhdyt olivatkin tulleet merkittäväksi osaksi japanilaista kulttuuria, erityisesti Meiji-kaudesta eteenpäin. Meiji-kaudeksi lasketaan vuodet 1868-1912. Euroopassa elettiin silloin viktoriaanista teollista vallankumousta (Koyama-Richard, 2009,45).

Nykyään Edo-aikakauden alkuperäisistä utushi-e linseistä on jäljellä enää muutamia, sillä lasit olivat hyvin hauraita ja ohuita. Alkuperäisistä hahmoista ja tarinoista on kuitenkin tehty jäljennöksiä. (Koyama-Richards, 2009, 54.)

### **2.2.1 Animeteollisuus Disneyn jalanjäljissä**

Kirjailija Patrick Drazenin (2002) mukaan Japanissa ei olisi animaatiota ilman Amerikkalaisen animaation edelläkävijöitä. Hän mainitsee veljekset Max ja Dave Fleischerin, joiden käsialaa ovat sarjakuvasankari Supermiehen animaatio-sarja, Kippari Kalle ja Betty Boop. He keksivät myös käyttää oikeita näyttelijöitä mallina animaatiohahmojen liikkeille. (Drazen, 2002, 28.)

Walt Disney(1901-1966) oli, ja on vielä tänäkin päivänä, suurin animaation edelläkävijä. Suurin osa animaatioista ennen vuotta 1941 oli Disneyn piirrettyjä. Walt Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä (1937) oli aivan uudenlainen animaatioelokuva, jossa käytettiin uudenlaista tekniikkaa, värejä ja musiikkia. Seuraavat neljä vuosikymmentä Hollywoodissa seurattiin Walt Disneyn ajatusta animaatiosta lapsille suunnatusta perhe-elokuvasta. (Drazen, 2002, 28.)

Lumikissa käytettiin monitasokameraa, joka koostuu alaspäin suunnatusta kamerasta, telineestä ja päällekkäisistä lasilevyistä, joille voidaan piirtää tai niiden päälle voidaan asettaa piirroksia. Monitasokameralla voidaan kuvata erilaisia kamera-ajoja, panorointeja ja sillä saadaan luotua kolmiulotteisen vaikutelman.(Walt Disney Museum n.d.)

Toisen maailmansodan jälkeen Japanissa perustettiin monia tuotantoyhtiöitä, jotka tekivät animaatioita niin televisioon kuin elokuviin. Japanilaiset haaveilivat Disneyn kaltaisesta laadusta. Lumikki ja seitsemän kääpiötä näytettiin Japanissa vuonna 1950 (Richard-Koyama, 2009, 86).

Japanilaiset alkoivat käyttämään Disneyn piirroselokuvia malleina omalle tuotannolleen. Taiteilija Osamu Tezuka (1928-1989), "mangan jumala" ja "animen isä", tutki Disneyn varhaisia animaatioita. Hän alkoi pohtia keinoja tuoda mangan televisioon ja elokuviin. (Koyama-Richard, 2009, 114.)

Disneyn tarinankerronnan tehokeinot vaikuttivat yhdessä ranskalaisen elokuvan uuden aallon (La Nouvelle vague) ohessa Osamu Tezukan 40 vuotta kestäneeseen mangakan uraan. Hän käytti muun muassa panorointia, takaumia, zoomausefektejä ja muita elokuvallisia keinoja mangassaan. (Drazen, 2002, 29.)

Mustavalkotelevisioiden tullessa koteihin kasvoi myös animaation kysyntä. Vuonna 1963 ensi-iltansa saanut Astro Boy (Tetsuwan Atom) oli ensimmäinen televisiossa näytetty animesarja. Ohjelmasta tuli hyvin suosittu ja se toi animen koko kansalle parhaaseen katseluaikaan. Se oli myös ensimmäinen anime joka myytiin ulkomaille. (Koyama-Richard, 2009, 120.)

Astro Boy'n huiman menestyksen johdosta lukuisat tuotantoyhtiöt alkoivat kilpailemaan katsojista. Kilpailun myötä myös japanilainen animaatio kehittyi. Kun VHS-kasettisoittimet tulivat edullisiksi, edesauttoi se animen suosiota ja levinneisyyttä (Koyama-Richards, 2009, 169).

### **2.2.2 Animen keskeisiä käsitteitä**

Yhteiskuntatieteiden maisteri ja Helsingin yliopiston apulaisprofessori Katja Valaskiven (2009, 19) mukaan japanilaisen populaarikulttuurin viehätyksen tärkeä osa on sen selkeä tapa käsitellä esimerkiksi väkivaltaa, seksuaalisuutta,

rumuutta, syrjäytymistä ja tabuina pidettyjä asioita. Animesta löytyy monia genrejä ja tyypillisiä käytänteitä, jotka voivat liittyä esimerkiksi kerrontaan tai visuaaliseen ilmeeseen. (2009,19.)

Kawaii tarkoittaa söpöä, lapsenmielistä ja hellyyttävää. Japanissa on oma kawaii-kulttuurinsa, josta on tehty monia tutkimuksia. Suurisilmäiset pehmolelut, pörroiset eläimet, vaatteet, esineet ja ihmiset voivat olla kawaii. Alunperin kawaii-kulttuuri lähti japanin yliopistojen opiskelijoiden protesteista auktoriteetteja ja opetusta vastaan myöhään 1960-luvulla. Opiskelijat eivät menneet tunneille ja käyttivät aikansa lukien mangaa.(Hui-Ying Kerr, 2016.)

70 ja 80-luvuilla talouden kehittyessä myös kawaii-alakulttuuri muuttui. Kawaii siirtyi vaatetukseen, puhetapaan, käytökseen, tuotteisiin, teemakahviloihin, kauppoihin ja ruokaan. Siitä tuli myös ironisesti kyllä, 1990-luvun laman aikoihin, yhtiöiden ja valtion markkinointistrategia.(Hui-Ying Kerr, 2016.)

Kuuluisin kawaii-hahmo on Hello Kitty, joka edustaa nuorisoon vetoavaa, kulutusta ihannoivaa trendikkyyttä, (myös Pokemonit) jonka ympärille on rakennettu kaikkea kuviteltavaa tuotesarjaa. Hello Kitty-brändi tuo markkinoille noin 400 uutta tuotetta joka kuukausi ja pelkästään Yhdysvalloissa se tuotti 100 miljoonaa dollaria tuotemyynnistä ja 400 miljoonaa dollaria lisensseistä.(Valaskivi, 2009, 21.)

Anime ja manga sisältävät kaikki länsimaille tutut kirjallisuuden lajityypit, mutta Japanissa tavarat ja -markkinointi on voimakkaasti kohdistettu asiakasryhmiin sukupuolen ja iän mukaan. Länsimaissa vähemmän tunnettuja "jaotteluita" ovat seinen ja josei.

Seinen on suunnattu 18-30 vuotiaille aikuisille miehille ja se on yleensä realistisempaa ja synkempää kuin nuoremmille kohdistettu materiaali. Seinen saattaa sisältää kuvauksia seksistä ja satiiria ja ironiaa käytetään enemmän. Juoni on toimintaa tärkeämpää ja henkilöhahmoihin on keskitytty tarkemmin.



Josei on suunnattu samanikäisille naisille ja usein tarinat kertovat nuoren perheen tai opiskelija-naisen elämästä. Suurin osa on naisten piirtämää, enemmän tai vähemmän homoeroottista *yaoi*ta (kauniit miehet rakastuvat toisiinsa) toisille naisille. (Valaskivi, 2009, 22.)

Pornografista mangaa ja animea kutsutaan länsimaissa *hentaiksi*. Alalajeja tästä on lukemattomia, mutta kaupallisesti merkittävin on edellä mainittu, miesten välistä rakkautta kuvaava yaoi. (Valaskivi, 2009, 22.)

Länsimaissa tunnetuimmat anime-sarjat ovat tytöille suunnattu shojo ja pojille suunnattu shonen. Sarjat ovat samankaltaisia juonellisella sisällöltään, mutta shonen on yleisesti väkivaltaisempaa ja kyseessä on usein kilpailuja tai taisteluja. Shojossa keskeisinpiä teemoja ovat ihmissuhteet ja romanssit. Molemmissa on yhteisinä piirteinä esimerkiksi muodonmuutokset ja kouluympäristöön tai toiseen maailmaan liittyvä miljöö. Muodonmuutokset ovat hyvin tärkeitä molemmille genreille. Esimerkiksi shojon alalajissa *maho shojo* teinitytöt saavat taikavoimia ja taistelevat pahaa vastaan. Shonenin alalajissa *mechassa* esiintyy mekaanisia hybridejä ja robotteja. (Valaskivi, 2009, 23.)

Esimerkkinä Suomessakin esitetyistä Shojo ja Mecha- animesarjoista nostan sarjat, joita itse katsoin televisiosta. Sailor Mooniin (esitettiin Sub-TV:llä 2002 alkaen), ja Taikasoturit (Sub-TV 2000-luvun alussa), joissa seikkailivat rohkeat esiteinitytöt taistellen demoneita ja vihollisia vastaan. Taikasotureissa (Magic Knight Rayearth) kolme tavallista tyttöä joutuu fantasiamaailmaan, he saavat taikavoimia ja taistelurobotit.

Japanilaisessa populaarikulttuurissa sukupuoli-erot ovat helposti nähtävissä ja tuotteet suunnataan selkeinä tietyille yleisölle, on hahmoissa enemmän rooleja ja sukupuolien variaatioita kuin länsimaaisessa populaarikulttuurissa. Esimerkiksi sukupuoli-eroittomat hybridit, androgyniset hahmot, feminiiniset mieshahmot, maskuliiniseksi koetut naishahmot, homoseksuaalisuuden kuvaus ja vanhukset. Suomessa jako poikien ja tyttöjen sarjojen välillä ei ole yhtä selvä kuin Japanissa. (Valaskivi, 2009, 24.)



Kuva 7: (Oikealla) Magic Knight Rayearth. Anime Limited, 1993.



Kuva 8: (Vasemmalla) Sailor Moon. Toei Animation, 1992.

Esimerkiksi hienovaraista homoseksuaalisuuden kuvausta näkyy jo aiemmin mainituissa Sailor Moonissa ja Taikasotureissakin, näyttäen kahden samaa sukupuolta olevan hahmon suhteen olevan yhtä tärkeä ja mutkaton kuin heterosuhteenkin.

### 2.2.3 Anime Euroopassa

Kirjailija Jari Lehtinen toimi suomalaisen Anime-lehden päätoimittajana vuosina 2005-2007 ja vuosina 2007-2015 Japan Pop-lehden päätoimittajana. Hän kommentoi animea Euroopan markkinoilla näin:

”Vielä 1980-luvulla japanilaisesta animaatiosta haluttiin nimenomaan pyyhkiä näkyvistä tosiseikka, että se oli japanilaista. Sitä pidettiin Euroopassa vähän epämääräisenä tavarana. En ihmettele, kun katsoo vaikka 1970-luvun robot-tisarjoja, joita esitettiin etenkin Italiassa - ne eivät tosiaankaan olleet laadultaan paljon mistään kotoisin edes omana aikanaan. 1980-luvun vaihteessa itävaltalaiset markkinoivat Eurovisio-maissa Maija Mehiläistä, Peukaloisen retkiä ja Tao-Taoa saksankielisen dubbauksen kera. Suomessa ohjelmätiedoissa luki niiden kohdalla aina ”itävaltalainen lastenanimaatio. Espanjasta puolestaan tuli osittain yhteistuotantona Japanissa tuotettuja Maailman ympäri 80 päivässä ja

Kolme muskettikoiraa. Myös Olipa kerran ihminen ja Olipa kerran elämä tehtiin ranskalaisten tilauksesta Japanissa. Kun nämä oli nähty 1980-luvun vaihteessa, niin niiden jälkeen esitettiin vielä 1985 Elämän kevät. Sen jälkeen japanilaiset animaatiotarjontat lopuivat televisiossa kuin seinään.”(Lehtinen, 2020).

Animen vastaanotto Euroopassa oli kivinen. Kun ensimmäiset tuontifilmit esitettiin televisiossa, ne saivat aikaan vastustusta niin televisiokanavilta kuin vanhemmiltaakin. Vaikka ohjelmat oltiin tehty lapsille, oli niiden sisältö erilainen esimerkiksi aikuisten teemoihin liittyen, kuin mihin länsimaissa oltiin totuttu. Esimerkiksi robottisarjaa Mazinger Z esitettiin Espanjassa vuonna 1980 vain 26 jaksoa, sillä se koettiin liian väkivaltaiseksi. Televisiokanavat törmäsivät eroon animen ja länsimaisen, opettavaisten lasten animaatioiden välillä. Löydettyään paikkansa televisiotarjonnasta, Espanjassa näytettiin monia animesarjoja, joita pidetään nykyään ”kulttisarjoina”. (Animation World Network,1996.)

Ranskassa ja Saksassa animesta ei pidetty lainkaan ja useista yrityksistä huolimatta niitä pidettiin aina liian brutaaleina näytettäväksi televisiossa. Saksassa tiukan seulan läpi pääsi kuitenkin muutama anime, kuten Rose of Versailles, joka sijoittuu Ranskan vallankumousta edeltäneeseen aikaan sekä tyttöjen lentopallosta kertova anime Attack No.1. Italiassa näytettiin eniten dubattua animea, eikä se saanut osakseen yhtä jyrkkää vastaanottoa. (Animation World Network,1996.)

#### **2.2.4 Animea VHS-kaseteilla**

VHS-nauhuriin yleistymisen teki animaation kierrättämisestä helppoa ja tarjonta siirtyi videoihin. Svenska Walthers julkaisi ensimmäisenä 1983 Lupin III - Secret of Mamon, Tezukan Hi no tori 2772:n ja - Cream Lemonin. Toisin sanoen sekoitus laatuanimaatioita ja omituista hentaita, mikä olikin videojulkaisuille hyvin tyypillistä. Materiaali ostettiin tukuittain sata nimikettä

kerralla ja pakettiin sisältyi melkein mitä tahansa. Videofirmat eivät lähteneet etsimään tietoisesti julkaistavaa.(Lehtinen, 2020).

Suomessa yksi suosituimmista VHS-kasetilla vuonna 1989 julkaistu anime-sarja Hopeanuoli, jota julkaistiin suomeksi dubattuna 4 kasettia. Ohjelma ei oikeastaan ollut lapsille sopivaa katsottavaa sen väkivaltaisuuden takia, vaikka animea leikattiin lapsille sopivammaksi. Tämä kertoo mielestäni myös sen aikaisesta länsimaisesta ja Suomalaisesta ajattelutavasta piirretyn olevan automaattisesti lapsille suunnattua.

Myös Valaskari toteaa kirjassaan Pokemonin perilliset: Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa (2009,17), että Suomessa ja muissa länsimaissa sarjakuvat ja animaatiot ovat ensisijaisesti mielletty lapsille tarkoitetuksi, mutta Japanissa mangana ja animena tuotetaan kaikkia mahdollisia kuviteltavissa olevia lajityyppejä, kaikenlaisille kohderyhmille.

Lehtinen huomauttaa, että Suomessakin oli ikärajat. Elokuvatarkastus ja filmien luokittelu kuitenkin maksaa maahantuojalle rahaa, ja Suomen tarkastuskäytännöissä oli mahdollisuus maahantuoda elokuvia ja ohjelmia tarkastamatta, jolloin niitä sai automaattisesti myydä ikärajalla K-18. Esimerkiksi Englannissa tarkastettuja lastenelokuvia ei saanut myydä alle 18-vuotiaille, koska niitä ei nimenomaisesti tarkastettu Suomessa. (Lehtinen, 2020.)

## 2.2.5 Japanilainen anime Suomessa

Suomen TV:ssä nähtiin vuonna 1995 Hayao Miyazakin elokuvat Porco Rosso ja Naapurini Totoro. Sitä ennen nähty ja maahantuotu japanilainen animaatio oli vain animaatiota, sillä koko sanaa "anime" ei silloin tunnettu.

Lehtisen (2020) mukaan koko ajatus siitä, että japanilainen animaatio olisi jotakin erikoista, edellytti omistautunutta fanikuntaa ja kulttisuosiota, jonka vasta internet (1995- eteenpäin) räjäytti kaikkien tajuttavaksi. Ilmiö oli Lehtisen mukaan muhinut amerikkalaisissa yliopistoissa pienen fanikunnan parissa, kunnes se avautui kaikkien saataville fanitekstityksineen. Ilmiöstä kehkeytyi niin suuri, että lopulta kaupallisetkin toimijatkin huomasivat markkinat. (Lehtinen, 2020.)

Valaskivi huomauttaa tutkimuksessaan, että anime-harrastus pysyi tosiaan pitkään alakulttuurin luonteisena, pienten piirien harrastuksena. 2000-luvun taitteessa tapahtui japanilaisten populaarikulttuurin tarjonnan lisääntyminen niin televisiossa kuin internetissäkin. (Valaskivi, 2009, 30.)

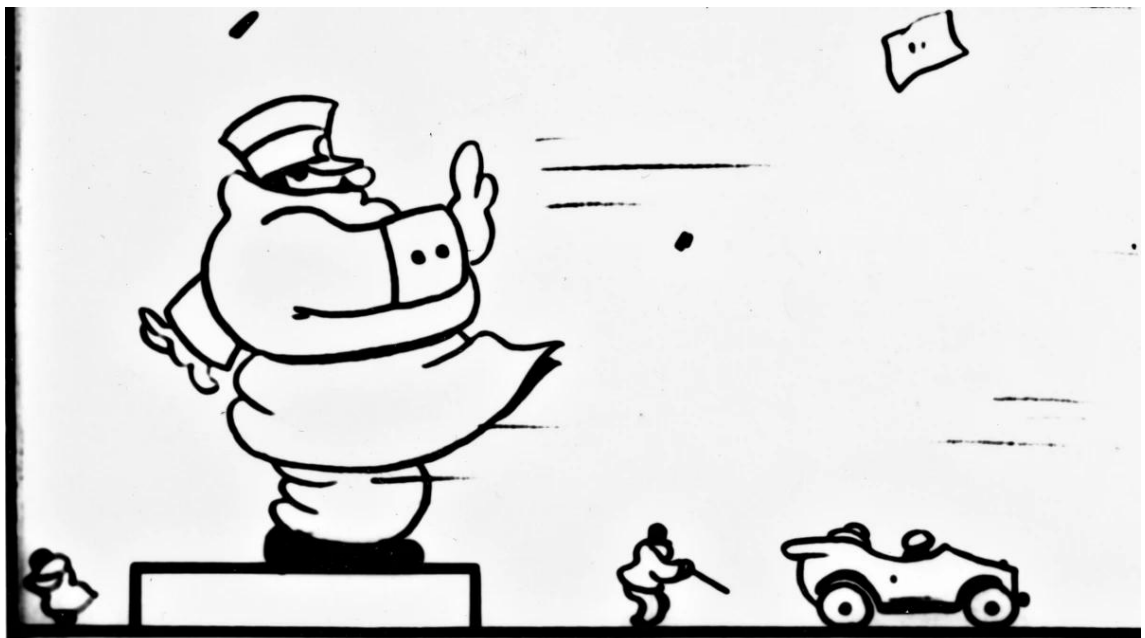
Valaskivi ja Lehtinen ovat samaa mieltä siitä, että länsimaissa animeharrastus on perustunut piratismiin. Jakelijoiden kannalta anime oli edullista ohjelmaa, suurelta osalta keskitasoista ja mitäänsanomaton. Suomessa ei kiinnitetä Lehtisen mukaan huomiota lasten ohjelmistoon, ellei "hahmoja ajeta katujuyrällä lituskaksi tai ruudussa näy paljaita tissejä". (Lehtinen, 2020)

Pokémon, joka oli alunperin videopeli, tuli Suomeen 1999 tuotesarjoineen, joihin kuului muun muassa keräilykortit, anime, leluja, elokuvia ja manga. Animea näytettiin Suomessa aluksi MTV3-kanavalla ja sarja jatkuu tähän päivään asti. Nykyään jaksoja näytetään maksullisella Juniori-kanavalla. (MTV-uutiset, 2011.) Pokémonia pidetään ensimmäisenä japanilaisena animaationa, joka nautti valtavirran suosiota ympäri maailmaa, saaden näin muun animen ja mangan myös valtavirran huomion (Koyama-Richards, 2009, 177)

### 2.3. Suomessa tehty animaatio

Ensimmäiset suomalaiset animaatiot piirrettiin 1910- ja 1920-luvuilla. Suomalaisen animaation alkuaikoina niitä tekivät yksittäiset piirtäjät. Uranuurtajia olivat taiteilijat ja pilapiirtäjät Eric Vasström ja Hjalmar Löfving. Vuonna 1917 Vasström teki lyhytfilmejä ajankohtaisista asioista elokuvanäytöksissä näytettäviin alkukuviiin. Yhtäkään Vasströmin animaatiota ei ole säilynyt. (100 vuotta suomalaista animaatiota, 2014.)

Ensimmäinen kokonaan säilynyt suomalainen piirretty animaatio oli Löfvingin piirtämä Muutama metri tuulta ja sadetta vuodelta 1932.



Kuva 9: Hjalmar Löfving, muutama metri tuulta ja sadetta 1932.

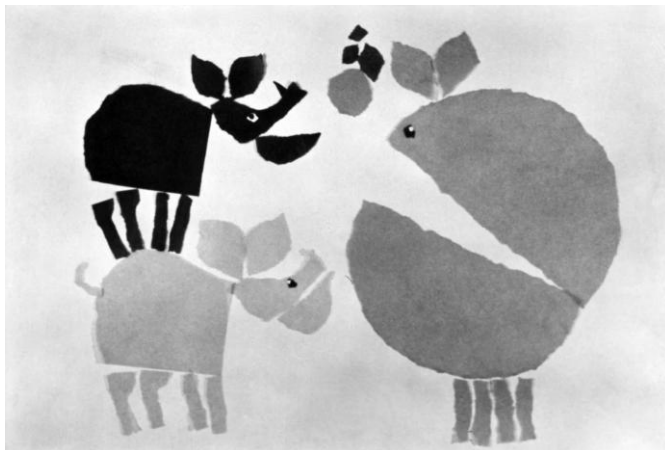
Piirretyt unohdettiin Suomessa sotien aikana, mutta toisen maailmansodan jälkeen taloudellinen nousu johti mainoksien ja piirrettyjen kasvuun.

(Yle Teema: Muutama metri piirrettyä elokuvaa, 2014.)

Television yleistymisen myötä animaatiosta tuli tärkeä osa lapsille suunnatusta ohjelmasta. Tunnetuimmat esimerkit 1960-luvun pala-animaation suosiosta olivat Heikki Partasen Hinku ja Vinku sekä Heikki Prepulan Kössi Kenguru.

Pala-animaatiota pystyi tekemään pienessä yksikössä ja vaatimattomasti. Ensimmäinen pitkä suomalainen piirroselokuva oli Riitta Nelimarkan ja Jaakko Seeckin pala-animaatio Seitsemän veljestä vuonna 1979. (Yle Teema: Muutama metri piirrettyä elokuvaa, 2014.)

Vuosituhanen vaihteessa tietokoneanimaatio on mullistanut myös animaation Suomessa. Animaatio on noussut 2000-luvulla yhdeksi elokuvan katsotuimmista genreistä. 1970- 1990 - luvuilla ensi-iltaan tuli vuosikymmenessä noin neljäkymmentä pitkää animaatioelokuvaa. 2000-luvulla luku on moninkertaistunut. Vuosikymmenen katsojaluku on noussut maailmalla kolmesta miljoonasta tämän vuosikymmenen 13 miljoonaan. (Suomen elokuvasäätiö: Osa 7, katsotuimmat animaatioelokuvat, 2019.)



Kuva 10: Heikki Partanen: Hinku ja Vinku 1964. Yle/Elosalama Oy.

Suomessa pitkiä animaatioelokuvia on tehty oikeastaan 2000-luvulla, yhtenä pääsyyinä tuotantojen kalleus. Vaikka Suomen Elokuvasäätiön mukaan kotimaisten elokuvien katsojaosuus on yhä pieni, mahtuu mukaan myös muutama hitti. Vuonna 2019 Katsotuimmat suomalaiset animaatiot ovat Rovio-yhtiön peliin perustuva Angry Birds, joka tuotettiin amerikkalaisena yhteistuotantona sekä suomalais-tanskalais-irlantilais-saksalainen tuotantoyhteistyö Niko - lentäjän poika –elokuvat (Suomen elokuvasäätiö: Osa 7, katsotuimmat animaatioelokuvat, 2019).

### **3 Animen vaikutus Suomessa**

Yhteiskuntatieteiden maisteri ja Helsingin yliopiston apulaisprofessori Katja Valaskivi teki tutkimuksen 2009 Japanilaisesta populaarikulttuurista ja sen leviämisestä valtavirtailmiöksi Suomessa. Hänen mukaansa tärkeimmät syyt tähän ovat olleet internetin, jakelupalveluiden, nettialustojen ja tarjonnan lisääntyminen maailmanlaajuisen buumin ohessa. Hänen mukaansa myös anime muun japanilaisen populaarikulttuurin ohessa muuttaa ja muokkaa erityisesti nuorison kulutuskulttuuria ja mediakäytön tapoja. (Valaskivi,2009,3.)

Kirjailija Jari Lehtinen on samaa mieltä Valaskiven tutkimuksen kanssa. Hän toteaa, että animella on annettavaa niin teinipojille, jotka piirtelevät robottikoneita ja sillä on annettavaa tytöille, joille ei oltu aikaisemmin tehty länsimaissa sarjakuvia tai animaatioita. Animella on annettavaa ihmisille, jotka tuntevat sukupuolensa olevan liukuva käsite. Anime ja manga ovat vaikuttaneet hänen mukaansa myös suomalaisiin sarjakuvatekijöihin. Lehtinen huomauttaa, että jos katselee webbisarjakuvia, ovat niiden hahmosuunnittelu ja graafinen ilmaisu aivan toisenlaisia, kuin ne, mitä länsimaissa tehtiin 1980-1990-luvuilla Asterixin ja Tintin aikoihin. (Lehtinen, 2020.)

Lehtinen huomauttaa myös, että hänen mielestään animetyyliä ei ole olemassa, vaan sarjoista voi huomata, mitkä on tehty ennen animen tuloa valtavirran suosioon, ja mitkä sen jälkeen. Tästä huomaamme, että termi "anime" on yhä hie-  
man kiistelty ja uusi.

#### **3.1. Animea Suomen televisiossa**

Elämme murroksessa, jossa yksilö voi räätälöidä itse, mitä haluaa katsoa ja milloin. (Valaskivi, 2009,3.) Lukemattomat suoratoistopalvelut ovat jättäneet televisiotarjonnan Ylen kanavien ja uutisten lisäksi koko perheen kisailuihin prime time aikoihin ja reality-ohjelmiin.



Animea näytettiin Suomen televisiossa (1990-luvun lopussa ja 2000 luvun alussa) SUB-tvllä: Sailor Moon, Dragon Ball Z, Taikasoturit sekä Neon Genesis Evangelion. MTV-3:elta löytyi Bayblade, Yugi-Oh! ja Pokémon.

Bayblade, Yugi-Oh! ja Pokémon-sarjoihin liittyi pelejä, leluja ja keräilykortteja, joita löytyi melkein jokaisen lapsen kodista.

Sarjat, joita Suomessa kokeiltiin 2000-luvun vaihteessa, olivat maailman eniten levinneitä sarjoja, joihin liittyi voimakasta tuotteistusta. Pokémon on Lehtisen mukaan kaikkein tyypillisin, puolen tunnin mittainen lelumainos, jossa esitellään uusia hahmoja, joita lapset voidaan ostaa. Markkinoitava ohjelma on hänen mielestään kaupalliselle kanavalle eniten omiaan. (Lehtinen, 2020.)

### **3.1.1 Suomen kuuluisin anime, Muumilaakson tarinoita**

Muumit lähtivät valloittamaan maailmaa 1990-luvulla, kun japanilais-hollantilais-suomalainen Muumilaakson tarinoita sai ensi-iltansa Suomessa vuonna 1991 Yle TV1 ja Japanissa vuonna 1990. Tämä ei ollut ensimmäinen japanissa tehty muumi-sarja, sillä japanilaiset olivat ihastuneet muumeihin jo 1969-1972 tehdyn Mūmin- animaation myötä. (This is Finland: Tove Jansson and the Moomin story, 2014.)

Ensimmäistä japanilaista muumi-sarjaa ei koskaan näytetty Japanin ulkopuolella eikä käännetty muille kielille, sillä Tove Jansson ei antanut sarjalle hyväksyntäänsä. Sarjan jatko-osa Shin Mūmin sai kansainväliset oikeudet. (Moomin.com, 2016.)



**Kuva 11: Kuvakaappaus Japanin ulkopuolella kielletystä animaatiosta, jossa Muumipeikko ampuu linnunpesää. (Moomin 05: Papa's Remembered Rifle, 1969. Youtube 2017.)**

1990-luvun Muumilaakson tarinoita tuotettiin, piirrettiin ja animoitiin Japanissa. Suomessa esitetty sarja koostui kahdesta tuotantokaudesta, anoshii Mūmin Ikkasta ja Tanoshii Mūmin Ikka: Bōken Nikkista. Sarja on dubattu lukuisille kielille ja sitä on esitetty 124 maassa. (Moomin.com, 2016)

### **3.1.2 Japanilaisen animaation ja länsimaisen animaation eroja**

”Japanissa, ainakin niin kauan kuin rahaa riitti vuoteen 1997, ei ajateltu animaatiosta että se olisi jotakin erillistä. Muualla maailmassa animaatio on osa elokuvaa. Japanissa elokuva on osa animaatiota.” (Lehtinen, 2020.)

Japanilainen animaatio eroaa näkyvimmin ihmishahmojen ulkonäössä. Anime-hahmoa leimaa suuret silmät heijastuksineen, ja yksityiskohtineen. Myös nenät ja suut on piirretty pelkistetyksi. Hiukset, vaatteet ja jopa silmäripset saattavat olla tarkasti piirrettyjä. Värimaailma ja varjostukset ja syvyysvaikutelmat ovat monipuolisempia kuin amerikkalaisessa animaatiossa. (Sanders, 2020.)

Amerikkalaisessa animaatiossa joko pyritään sarjakuvamaiseen realismiin tai suuresti liioiteltuihin ja pilakuvamaisiin hahmoihin. Varjostuksiin ja väreihin ei välttämättä kiinnitetä huomiota, ellei kyseessä ole dramaattinen kohtaus.

Amerikkalaisessa animaatiossa keskitytään liikkeeseen, jossa liike piirretään ruutu ruudulta. Varsinkin ”halvemmissa” anime-sarjoissa voidaan huomata, että

pitkässä kohtauksessa liikkuu ainoastaan hahmon suu ja hiukset, taustan ja hahmojen pysyessä paikoillaan. Esimerkiksi dramaattisissa kohtauksissa voidaan käyttää still-kuvaa, jossa vain tausta liikkuu. (Sanders, 2020.)

Japanilaisella animaatiostudiolla työskentelevä Sugawara Jun kertoo, että Japanissa animaattoreiden työ on hyvin hektistä. Jaksoja on saatava ulos uskomattomalla vauhdilla, eikä vapaa-aikaa oikeastaan jää. Useat animaattorit jopa nukkuvat työpaikallaan, myös palkka on mitättömän pientä. Hänen mukaansa studiot käyttävät välillä intohimoisia työntekijöitä hyväkseen. (Asian Boss, 2019.)

Myös Jari Lehtinen huomauttaa tästä eroavaisuudesta länsimaisen (amerikkalaisen) ja japanilaisen animaation välillä: Suurin osa animesta on animaatiollisesti rajoittunutta. TV-tuotannossahan se on normi. Ei ole aikaa. Ei ole rahaa. Pahimillaan studio laittaa lopputeksteihin lisärivin, joka voidaan lukea henkilön nimeksi, mutta joka suoraan luettuna tarkoittaa "Olemme hukassa". Ja palkkaus on aina huono. Ei animaation tekeminen ole herkkua Länessäkään, mutta Japanissa on saatava ulos 25 minuutin jakso kerran viikossa, niin työpaine on valtava. (Lehtinen 2020.)

Kameran käyttö ja kuvakulmat eroavat myös toisistaan. Amerikkalaisessa animaatiossa käytetään usein kohtisuoraa kuvaamista, eikä keskitytä niinkään elokuvallisiin kuvakulmiin tai dramatiikkaan, ellei kohtausta sitä vaadi. Japanilaisessa animaatiossa käytetään useita kuvakulmia, usein liioitellen. Myös zoomausta käytetään tehokeinona. (Sanders, 2020.)

Suurin ero on animaation sisältö ja sen kohdeyleisö. Amerikassa ja muissa länsimaissa piirretyt ovat pitkään olleet lapsille tarkoitettuja, sillä suurin osa Amerikassa tuotetusta animaatiosta on suunnattu lapsille. (Sanders, 2020.)

Kuten aikaisemmin on todettu, animea on niin aikuisille kuin lapsillekin. Myös kulttuurierot näkyvät selkeästi esimerkiksi ikärajoissa. Esimerkiksi Japanissa

10-vuotiaille lapsille suunnatun animaation sisältö voidaan kokea Amerikassa samanikäisille lapsille sopimattomaksi.(Sanders, 2020.)

Jari Lehtinen (2020) nostaa myös sisältöjen eroavaisuuksista länsimaisen (varsinkin amerikkalaisen) ja japanilaisen animaation välillä.

Hänen ottaa esimerkiksi kokoillan poliittisen trillerin, elokuvan Patlabor II (1993). Animaatiohahmot käyvät pitkiä filosofisia keskusteluja. Elokuvan aihe on hyvin ajankohtainen: kuinka särkyvä on yhteiskunta ja miten helposti poikkeusoloista tulee normi. Hän pohtii myös sitä, mikä on "aikuisten elokuvaa" ja mikä "lasten elokuvaa", huomauttaen, että Hollywoodin suurimmat menestykset ovat olleet toisiaan seuraavat supersankarielokuvat. (Lehtinen, 2020.)

Lehtinen (2020) löytää myös samankaltaisuuksia. Kun mangapiirtäjät haaveilevat, että keksisivät menestyssarjan ja jäisivät 30-vuotiaana eläkkeelle, niin se edellyttää että onnistuu luomaan franchisen, jossa sama idea, sama hahmo, voidaan myydä useassa eri muodossa eri tuotteissa useaan kertaan. Hämmäkökimies on franchise. Hello Kitty on franchise. Sailor Moon on franchise. Nykyhetken ykkösfranchise on One Piece. Kuka opetti kuinka tempu tehdään, tietysti Disney.(Lehtinen, 2020).

Molemmat animaatiotyylit kertovat tarinaa käyttäen niin digitaalisia kuin perinteisiäkin metodeja. Molemmissa käytetään liioittelua tehokeinona tukemaan hahmojen tunteita ja toimintaa. Molemmista löytyy samat animaation perusperiaatteet ja animointi, oli se sitten missä tahansa tuotettua, vaatii omistautumista ja tekniikan tuntemista.

### 3.1.3 Animen mahdollisuudet Suomessa

Kuten aikaisemmin on mainittu, on nykyisin kaikenlaista animea saatavilla mistä vain. Kysymys siitä, onko suurin ”anime-buumi” mennyt jo ohi, on hyvä. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien loppuunmyydyt tapahtumat osoittavat, ettei kyseessä ole enää pienen porukan harrastus.

Muutoksen ytimessä on internet, mutta myös teknologian kehitys on johtanut siihen, että median ja palvelujen saatavuus on helppoa mobiililaitteiden avulla. Yhdessä tämän murroksen kanssa nousevat esille yksilön arjen mediakäytön, tuotannon tapojen muutokset ja levityskanavien määrä. (Valaskivi, 2009,63.) Markku Mastomäki (2020), joka toimii Ylen nuortenohjelmien tilaajana, toteaa, että Ylen alustoille esimerkiksi case-esimerkin live-action animen tyyli voisi toimia, mutta tekeminen on liian kallista.

Jari Lehtinen (2020) pitää kysymystä myös vaikeana. Hänen mukaansa animen ongelma vuonna 2020 on että nyt kaikki ovat tietävinään, mikä on animea. Animesta on tullut jotakin, mikä esittää animea. Anime muutenkin toistaa itseään, kopioi itseään, viittaa itseensä, ja edellyttää yllättävän usein perusopintoja, alan konventioiden tuntemista. (Lehtinen, 2020.)

Hän jatkaa, että on hyvä asia, että anime on tullut tunnetuksi. Nettijakelu on niin järjestyttävä asia, että sitä ei välttämättä edes enää huomaa. Huono asia on, että animella ei ole tällä hetkellä sellaista koko kansan tekijää, joka imisi yleisöä puolelleen ja katsomoihin laajassa mitassa kuten Hayao Miyazaki vielä hetki sitten. (Lehtinen, 2020.)

Animaation katsojalla ei ole milloinkaan ollut Suomessa yhtä hyvää tilaisuutta kuin nyt, sillä animen katselu ei ole kiinni televisiokanavista tai kustannusyhtiöistä. Niin Valaskivi kuin Lehtinenkin huomauttavat, että laittomien animen ja manga-lataussivustojen valvominen on mahdotonta. Suurta osaa ladatusta materiaalista ei ole edes myynnissä Suomessa. Kansainvälinen fanikäännöstoiminta

ja verkkosivujen käyttö ja materiaalin lataaminen on Suomen lain vastaista (Valaskivi, 2009, 67).

On olemassa myös laillisia ja maksullisia alustoja animen katselulle. Esimerkiksi Crunchyroll, josta löytyvät monet tällä hetkellä pinnalla olevat animesarjat ja elokuvat. Valikoima ei ole suuri piraattisivustoihin verrattuna, mutta omatunto pysyy puhtaana. Animea löytyy myös esimerkiksi alustoista Amazon Video ja Funimation. Kaikki anime-alustat eivät kuitenkaan toimi Suomessa. Myös Netflixiin on tullut anime-kategoria, josta löytyy Netflixin omien animesarjojen lisäksi myös esimerkiksi Hayao Miyazakin palkittuja klassikko-animaatioita.

Jari Lehtinen (2020) huomauttaa, että uutta näkemystä animeen ei ole saatu ehkä sen vuoksi, että koko animaatioala on mullistunut täysin. Kaikki tehdään nykyään digitaalisesti, jopa 3D:nä. Tekniikan käyttöönotto on vienyt kaiken ajan ja energian, ja kuten tietotekniikassa aina, taito on hetkessä vanhentunut juuri kun sen oli onnistunut omaksumaan. Animen muoto, ulkoasu ja sujuvuus on ehkä parantunut. Mutta entä sisältö? (Lehtinen, 2020).

Lehtinen ottaa esimerkiksi kokonaan tietokoneanimaationa tuotetun tieteiselokuvan Final Fantasy Spirits Within, jossa käytettiin suurta tietokonekapasiteettia siihen, että mallinnettiin erään hahmon 50 000 hiuskarvaa yksi kerrallaan. Lehtinen on huolissaan siitä, että nykyisen digitaalisen animaation mallinnusohjelmat houkuttelevat animaattoreita käyttämään valmiita algoritmeja, jolloin on riski, että animaatiohahmoista ja liikkeestä tulee tönkköä. (Lehtinen, 2020.)

## 4 CASE-ESIMERKKI: IF MONOPOLY WAS AN ANIME

### 4.1. Live-action anime: Idea TAMKissa tehtävälle lopputyölle

Tampereen ammattikorkeakoulussa tehdyssä lopputyössä tutkitaan japanilaisen animen dramatisoinnin tyylikeinoja ja kerrontaa. Animessa esiintyvät ”tyypilliset” hahmot luonteenpiirteineen ja toimintoineen tuodaan suomalaisille tuttuun ympäristöön: perheen monopoly-peli-iltaan. Kyseessä on tarina, joka alkaa niin sanotusti normaalisti, mutta kasvaa pelin aikana mahtipontisiin mittasuhteisiin. Tarina käsittelee veljesten välistä suhdetta ja sitä, kuinka yhteistyö kannattaa. Työssä käytetään VFX -tekniikkaa, jolloin ulkoasusta tulee genrelle ominainen. VFX tarkoittaa erikoistehosteita, joita lopputyöelokuvassa tehtiin niin fyysisesti kuin tietokoneellakin. Video on suunniteltu nettivideoksi, jota levitetään erityisesti japanilaisen pop-kulttuurin harrastajien kesken. Halusimme tehdä elokuvan, jonka tyylistä ei oltu aikaisemmin Tampereen ammattikorkeakoulussa eikä koko Suomessa tehty.

Päälevitysalustana toimii Youtube, jolloin videota on helppo jakaa ja levittää sosiaalisessa mediassa. Tarkoituksenamme on saada teos leviämään animesta kiinnostuneille sosiaalisessa mediassa ja tapahtumissa, (esimerkiksi Animecon) sekä tuoda animea tyyli-ilajina tutuksi myös muulle yleisölle.

Tavoitteena oli saavuttaa genre-uskollinen, uskottava ja viihdyttävä sosiaalisessa mediassa levitettävä teos. Tarkoituksena elokuvassa oli kokeilla uutta kerrontaa, tyyli-ilajia, erikoistehosteiden käyttöä ja helposti leviävää formaattia. Työ toimii lopputyönä sekä opinnäytetyön materiaalina ohjaajalle, tuottajalle ja kuvaajalle. Työryhmän tavoitteena oli myös kehittää omia taitojaan teknisesti, tuotannollisesti sekä dramaturgisesti.

Koko työryhmällä tuli mahdollisuus heittäytyä uudenlaiseen projektiin ja tutustua uuteen genreen. Lopputyön tarkoituksena on oppia huomioimaan suunnitte-

lussa ja kuvausvaiheessa VFX-käytäntöjä, joita ei tähän mennessä ole vielä koulussa opeteltu. Teos kuvattiin koulun 4K URSA-kameralla.

#### **4.1.1 Käsikirjoituksesta kuvauksiin**

Waltteri Kivelä toimi käsikirjoittajana, ohjaajana, leikkaajana sekä VFX-artistina lopputyöelokuvassa "If Monopoly was an anime." Haastattelin häntä opinnäytetyötäni varten. Idea käsikirjoitukseen lähti kuvaaja/käsikirjoittaja Kasper Kanto-luodon kanssa heidän pelatessaan ja keskustellessaan Corridor-nimisen YouTube-kanavan videoista. Kasper ehdotti, että he tekisivät lopputyönsä live-action animena. He halusivat tehdä jotakin erikoista, jossa pääsisi testaamaan erilaisia tekniikoita. He halusivat tehdä elokuvan aiheesta, josta ei vielä olla tehty animea. He keksivät lautapelit, sillä rauhallisella, jopa tylsällä aiheella saisi kontrastia animetyylin energiaan ja efekteihin.

Alkuperäisenä ideana oli käyttää Afrikan tähteä, mutta internetlevitykseen suunniteltu video ei saisi niin paljon katsojia ainoastaan Suomessa tunnetulla pelillä. Aiheen tuli olla kansainvälisesti tunnettu peli, jolloin työhön valittiin Monopoly. Tampereen ammattikorkeakoulun elokuva ja televisio-käsikirjoituksen opettajat eivät aluksi ymmärtäneet ideaa. Kun ideaa kehiteltiin opettajien kanssa yhdessä eteenpäin, alkoi se kuitenkin saada suuntaa ja ideoita puolin ja toisin.

Pelitilanteen piti olla ainakin kahta asiaa: ympäristö, joka on käsikirjoittajille ja katsojille tuttu ja samaistuttavat hahmot. Jo käsikirjoitusvaiheen alussa perheen isästä kuoriutui tarinan antagonistiksi, jonka ylpeys perheen parhaana pelaajana ei anna periksi.

Käsikirjoitusversioita oli yhteensä viisitoista ja niitä muokattiin alkuvuodesta 2019 opettajien kanssa. Kolmastoista versio sai opettajien hyväksynnän, mikä tarkoittaa että se hyväksytään tuotantoon. Lisäsimme kuitenkin esimerkiksi al-



kutunnusmusiikin tämän jälkeen. Lopputuloksen kannalta ”openingista” eli alkutunnuksesta tuli kuitenkin oleellinen, persoonallinen osa teosta ja animen tyyli.

Kuvaaja ja toinen käsikirjoittaja Kasper Kantoluoto kävi käsikirjoituksen opintoja keväällä 2019. Hän kertoi Desucon-animetapahtumassa vuonna 2020 animen käsikirjoittamisen jonkin verran eroavan klassisesta draaman käsikirjoittamisesta, mutta ei paljoa. Hän kertoo pohtineensa, mitä on juonen kannalta järkevää nostaa esiin, sillä animessa maksimoidaan kaikki tunteet ja juonenkäänteet. Tyypillinen länsimainen draamakerronta on usein vähäeleistä. Tärkeää oli myös tietää, millainen on tyypillisen animen rakenne. (Desucon,2020.)

Kun käsikirjoitus oli valmis, aloittivat Kivelä ja Kantoluoto kuvakäsikirjoituksen työstämisen. Referenssinä toimi anime itsessään. He tarkastelivat käsikirjoitusta ja etsivät niistä yhtymäkohtia jo olemassa olevaan animeen. Suoria referenssejä ovat muun muassa romanttinen komediasarja Nisekoi, action sarja Dragon Ball sekä mecha-anime Neon Genesis Evangelion. Myös Digimon, Pokémon sekä Jojo’s Bizarre Adventurea käytettiin visuaalisena ideointina.

Kantoluodolla ei ollut aikaisempaa kokemusta VFX-kuvaamisesta, joka oli otettava huomioon jo kuvakäsikirjoituksessa. Kuvakäsikirjoituksen kulmakivi oli kysymys, onko kuvassa kuvassa erikoisefektejä ja tarvitseeko se huomioida kuvauksissa, vai tehdäänkö efekti leikkauspöydällä?

Kantoluoto ja Kivelä keksivät kolme perustyyppiä erikoistehosteille käytettäväksi live-action elokuvaan. Ensimmäiseen tapaan ei tarvitse etukäteisvalmisteluja kuvauspaikalla, vaan tehosteet voidaan lisätä jälkeenpäin. Toista tapaa käytettäessä kuvattiin näyttelijää chroma-taustaa tai green screeniä vasten, (tietynsävyisellä erikoismaalilla maalattua vaneerilevyä) jolloin tausta saadaan editointivaiheessa poistettua tarvittaessa kokonaan. Tätä käytettiin esimerkiksi kuvan liikkuesssa efektistä toiseen. Kolmannessa tavassa kuvattiin tausta, esimerkiksi normaali huone. Seuraavaksi kuvattiin näyttelijän toiminta chroma-taustaa vasten. Editointivaiheessa saatiin normaali huone liitettyä hahmon toimintaan efekteineen. (Desucon, 2020.)

Kivelän mukaan noin 90% elokuvassa oli jonkinlaisia efektejä. “Practical effect” eli käytännössä, kuvauksissa toteutettu efekti visuaalisiin erikoistehosteisiin yhdistettynä toi parhaan tuloksen. Kuvauksissa liikutetaan efektiä konkreettisesti, ja leikkauspöydällä liitetään efekti digitaalisesti liikkumaan samaan aikaan. Iso osa kuvista oli green screen tai chroma-kuvia. (Kivelä, 2020.)

Kuvakäsikirjoituksessa tuli myös ottaa huomioon valaisu, oli sitten kyseessä niin sanottu “normaali maailma” tai “anime maailma”. Käytimme kuvauksissa erikoisia, chroma green screen maalilla maalattuja vanerilevyjä sekä sopivaa kangasta. Chroma green screen maali tarkoittaa tietynsävyistä kirkaanvihreää maalia, johon voidaan editointivaiheessa liittää tausta tietokoneella. Yhden päivän kuvasimme Ylen green roomissa Tohlopissa.



Kuva 12: Chroma Screen lokaatiossa.



Kuva 13: Ylen Green Room. (Walteri Kivelä 2020.)

#### 4.1.2 Leikkaus, erikoisefektit ja jälkituotanto

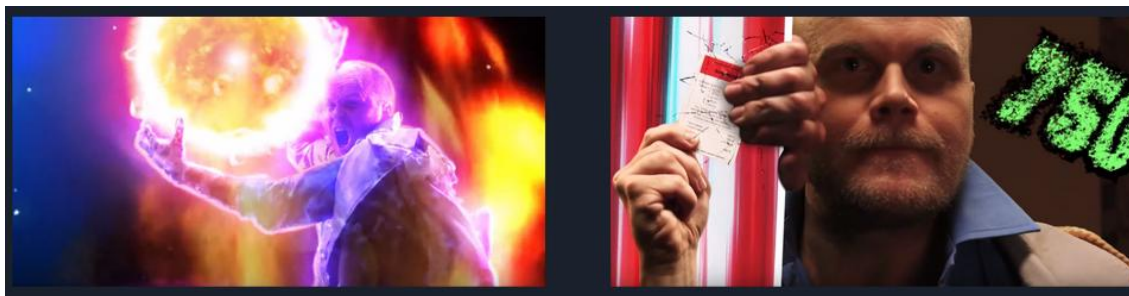
Kivelä leikkasi kohtaus kohtaukselta. Hän leikkasi kohtauksen kuvakäsikirjoituksen mukaan ja lisäsi erikoisefektit suuntaa antavaksi. Hankaluuksia tuotti esi-

merkiksi elokuvan toinen kohtaus, sillä se oli alunperin ajateltu rauhalliseksi kohtaukseksi, mutta se ei toiminut ruudulla. Kivelä kirjoitti kohtauksen uudelleen leikkausvaiheessa käyttäen lähikuvia, vauhdikkaita liikkeitä sekä voice-overia, mikäli tarvittavia kuvia puuttui. Näin hän sai nopeutettua kohtauksen tahtia. Myös loppuhuipennusta ja päähenkilön viimeisiä epätoivon hetkiä venytettiin intensiiviseksi ja pidemmäksi, sillä kuvakäsikirjoituksen kohtaus oli liian lyhyt. (Kivelä, 2020.)

Kuvakäsikirjoitusta seurattiin, joten jokainen kohtaus meni enemmän tai vähemmän sen mukaisesti. Kunnolla tehty kuvakäsikirjoitus auttoi huomattavasti Kivelää leikkauksen ja editoinnin kannalta. Leikkauspöydällä lisättiin ja improvisointiin lisäkuvia juonen, tahdistuksen ja energian pysyvyyden kannalta. Käytössä oli muun muassa myös photoshop ja digitaalinen zoomi.

Editointiin Kivelä käytti satoja tunteja. Hän aloitti työn kesäkuun 2019 puolivälissä kuvausten jälkeen ja ensimmäinen deadline oli syyskuussa 2019. Työn määrä kuitenkin osoittautui suuremmaksi, kun kun Kivelä oli odottanut, joten lokakuussa oli kuvalukko (tarinan muoto ja kohtaukset valmiina), mutta efektien muokkaukset ja värimääritys jatkuivat. Yhteen kohtaukseen Kivelä arvioi käyttäneensä kaksi viikkoa, kun töitä tehtiin 8 tuntia päivässä. Opettajien huomioiden mukaan tehtiin myös muutoksia, esimerkiksi kohtauksien pidentämiseksi.

Efektien tekeminen oli raskasta tietokoneelle. Iso osa kesästä ja syksystä meni Kivelän mukaan odotellessa, että ohjelma lataa yhtä efektiä. Työstä tuli toisaalta Kivelän mukaan hänelle itselleen vähemmän raskasta myös tämän takia, kun sai aikaa latauksen aikana. Kivelä oli tehnyt suurimman osan efekteistä aikaisemmin omiin Youtube-kanavansa anime-elokuvaan. (Kivelä, 2020.)



Kuva 14: If Monopoly was an anime. (TAMK 2020.)

Kuvakäsikirjoituksessa erikoisefektien päätökset tehtiin sen mukaan, mitä osataan tehdä tai mikä on opeteltavissa Youtuben tutoriaalien avulla. Koko elokuva ja erikoisefektit nojasivat siihen, mikä näyttää visuaalisesti kiinnostavalta. Tärkeintä live-actionia ohjatessa oli Kivelän mukaan muistuttaa näyttelijöitä ja työryhmää, että ei olla tekemässä parodiaa, vaan mukaelmaa. Suurimmalle osalle näyttelijöistä anime genrenä oli täysin vieras. Näyttelijät kertoivat elokuvan ensi-illassa, että oli virkistävää päästä näyttelemään suurella energialla ja käyttämään suurta tunneskaalaa. (Desucon, 2020.)

Näytteleminen tyhjässä tilassa ilman tietoa siitä, miltä efektit tulevat näyttämään, oli myös uusi kokemus. Eräs näyttelijä kommentoikin ensi-illassa, että ”näissä kuvauksissa oleminen oli kuin olisi juhlinut uutta vuotta, mutta joku unohti raketit.”(Desucon, 2020.)

Kivelä toteaaakin, että ”Jos parodioi animea, silloinhan vedetään kaikki yli. Kun kyseessä on mukaelma, pelataan animeympäristön ja genren säännöillä. Elokuva ei saanut nauraa katsojan kanssa, vaan katsojan tuli nauraa elokuvalle.” (Kivelä, 2020.) Asia, jota Kivelä olisi jälkeempään muuttanut, oli ”animemaailman” ja normaalimaailman vaihtumisen hetket.

#### 4.1.3 Elokuvan äänimaailma ja musiikki

Musiikki on Kivelän mukaan elokuvasta tai genrestä riippumatta hyvin tärkeä. Musiikki tuo elokuvaan puolet kohtauksen tunnelmasta. Tunnelataus katoaa, jos kohtauksessa on epäonnistunut musiikkivalinta. Kivelä käytti ohjeena säveltäjille

ja äänisuunnittelijalle referenssimusiikkia, joka kertoi tunnelatauksen ja tunnelman suuntaa. Myös nopeatahtisessa elokuvassa iskujen osuminen kohdalleen oli tärkeää. Säveltäjille annettiin vapaat kädet, musiikkia ei hänen mukaansa ohjattu sen enempää. (Kivelä, 2020.)

Äänisuunnittelija Jaakko Heikura kertoo Desucon-Youtube-kanavalla julkaistussa paneelissa, että hänellä ei ollut kokemusta animesta ennen lopputyöelokuva. Hän piti projektia hyvänä haasteena ja virkistävänä mahdollisuutena tehdä jotakin täysin uutta. Hän kertoo myös, että yleensä pitkän projektin jälkeen kylästy kuuntelemaan samoja vitsejä, mutta anime-lopputyöhön hän koki pystyneensä antamaan kaikkensa. Heikura tutustui animegenreen lopputyön aikana ja kertoi löytäneensä ideoita äänisuunnittelua varten. (Desucon, 2020.)

Kuvausten äänitys erosi Heikuran mukaan tavallisesta draaman äänityksestä esimerkiksi tuulikoneiden ja muiden ääntä pitävien laitteiden käytöstä johtuen. Kuvauspaikan ollessa äänekäs, piti joidenkin kohtausten dialogi äänittää jälkeinpäin, joka on työläs prosessi. Animen äänisuunnittelussa Heikura kohtasi haasteena sen, kuinka saada äänimaailma vakuuttamaan. Miten saadaan esimerkiksi räjähdys kuulostamaan suuremmalta? Eroja perinteisen draaman ja animen äänissä löytyy myös siitä, että animessa kaikki liike pitää ääntä. Esimerkiksi kameran liikkeet, zoomausefekti, käden heilautus pitävät jotakin ääntä. (Desucon, 2020.)

Heikuran mukaan tavallisessa draamassa ohjaaja voi pyytää äänisuunnittelijaa luomaan abstrakteja ääniä esimerkiksi hahmon päänsisäisestä maailmasta, mutta animen äänisuunnittelussa oli efektien tekeminen helpompaa ja suoraviivaisempaa. Draamaelokuvassa samoja ääniefektejä ei myöskään käytetä uudestaan. Animessa tämäkään käytäntö ei pidä hänen mukaansa paikkaansa. (Desucon, 2020.)

Anime-elokuvalle sävellettiin oma soundtrack, jossa on yhteensä 16 kappaletta. Kappaleet on säveltänyt Tuomas Vesa ja Sergei Talja. Laulajana soundtrackilla on Annina Hyytinen. Soundtrack löytyy Kivelän Youtube-kanavalta JanRum.

#### 4.1.4 Elokuvan vastaanotto ja jatkosuunnitelmat

Projekti onnistui tavoitteisiimme nähden loistavasti, vaikka työmäärä yllätti sen, mihin alun perin olimme varanneet aikaa. Lopputulos ylitti odotukset ja teos on herättänyt paljon kiinnostusta, jopa mahdolliseen sarjan tuotantoon asti. Kukaan ei osannut aavistaa, että loppujen lopuksi meillä olisi elokuvaa varten sävelletty soundtrack tai kuvittajan tekemät lopputekstit. Muistan jossakin vaiheessa olleeni tuottajan roolissa hieman huolestunut, mutta luotin täysin Kantoluotoon, Kivelään sekä muuhun työryhmään.

Elokuvaa on näytetty Suomessa Tampereen elokuvateatteri Niagarassa, Tampereen elokuvafestivaaleilla sekä Lahden Desucon Frostbite-tapahtumassa. Tämän lisäksiokuva edusti Tampereen ammattikorkeakoulua Ruotsin Göteborgissa Nordic Film School-tapahtumassa. Elokuvaa on lähetetty myös ahkerasti festivaaleille ja jaettu internetissä.

Olemme myös ottaneet yhteyttä tuotantoyhtiöihin Suomessa. Lähetimme elokuvan nettisarjan demonä Ylen lasten ja nuorten ohjelmahankkijoille. Saimme palautetta lopputyöstämme sähköpostitse (2020) Ylen nuorten kotimaisen ohjelman hankkijalta Markku Mastomäeltä:

*Onpas vauhdikas demo ja hienosti tehdyt efektit! En uskalla edes arvata miten monta tuntia tämän tekemiseen on käytetty aikaa.*

*Muuten mun on hirveän vaikea arvioida tätä. Ainakin mun kohderyhmän eli yläasteikäisten näkökulmasta muoto on kiinnostava, mutta tarina ja hahmot tuntuvat vierailta. Tästä on kovin vaikea löytää yhteyttä nuorten maailmaan ja sitä kautta lienee pakko todeta, että ei putoa meille. Hahmot ovat kaikki väärän ikäisiä ja jäävät etäisiksi. Monopoli pelinä ei ole enää samalla tapaa tuttu kuin ennen ja sitä kautta tunteisiin on vaikea päästä sisälle.*

*Pystyisin helposti kuvittelemaan tämän muodon nuorten tarinaan ja sen lyhyen demon perusteella sellaista vähän odotinkin. Hienosta muodosta huolimatta tämä projekti vaatisi sisälleen vahvempaa tarinankerronnallista näkemystä ja mun näkökulmasta tietty kohderyhmätuntemusta. Hyvä uutinen on että tämä kaikki on mahdollista hankkia.*

*Toinen asia mikä askarruttaa on tietysti työn määrä. Vähän pelkään, että joko minuuttihinta nousee aika kovaksi tai tekijöiden selkänahka joutuu kohtuuttoman koville. Vai olenko täysin hakoteillä? Sanoisin, että tällaisenaan en oikein näe tätä meidän projektina, valitettavasti.*

Mastomäki osuu aivan oikeaan oikeastaan kaikessa. Ellei kyseessä olisi ollut kouluprojekti, jolloin käytössämme oli muun muassa koulun kalusto, studiot ja rahallinen avustus, emme olisi voineet elokuvaa tehdä. Lisäksi työryhmän koostuessa opiskelijoista, ei rahallista palkkaa maksettu. Näyttelijöille ja ulkopuolisille korvasimme matkakulut, mutta palkkaa ei myöskään heille maksettu. Varsinkin jälkituotanto olisi maksanut turhan paljon.

Käsikirjoitusvaiheessa teimme tietoisien valinnan käyttää aikuisia näyttelijöitä, sillä kyseessä oli Kivelän ensimmäinen ohjaustyö. Koimme myös, että lapsinäyttelijöille voisi kuvausten hektisyys ja meillekin uudet kuvausjärjestelyt olla liikaa. Mastomäen palaute on kuitenkin auttanut Kivelää ja Kantoluotoa kehittämään mahdollisesta live-action nettisarjasta enemmän kohderyhmälle suunnattumpaa ja taloudellisempaa.

## 5 POHDINTA

Tutkittuani animea opinnäytetyötä varten, on ollut mielenkiintoista huomata, miten monitasoinen genre anime oikeastaan on. En ole koskaan oikeastaan miettinyt, miksi japanilainen populaarikulttuuri on sellaista, kun se on tai mikä sen merkitys on ollut meillä Suomessa saakka.

Mielessäni nousi myös uusi kysymys: Voitaisiinko Suomessa omaksua ja syleillä kansanuskomuksia japanilaisten esimerkin johdolla? Voisiko niinkin läheltä, kuin Kalevalasta löytyä seuraava hittisarja?

Tutkimuksessani päädyin tulokseen, että Suomessa anime on liian kallis tuotettavaksi. Tietenkin Suomalaista animaatiota on tehty, usein monikansallisella tuotannolla. Perinteistä piirrettyä animaatiota ei ole taloudellisesti kannattavaa lähteä Suomen kokoisessa maassa tekemään. Myös Suomalaiset ohjelmanostajat ovat melko vähissä.

Case-esimerkin mukainen live-action on visuaalisesti näyttävää ja kiinnostavaa, joten sen kaltaiselle tuotannolle näkisin mahdollisuuksia, tosin lyhyissä, muutama minuutin jaksoissa. Sisällön ja toteutuksen pitäisi olla mahdollisimman simppeleä, jotta siitä saataisiin taloudellisesti kannattavaa.

2000-luvun alun animebuumi on vienyt katsojansa lukuisille nettialustoille, takaisin internetiin, mistä kaikki aikoinaan lähti.

Työssäni olen käyttänyt asiantuntijan teemahaastattelua, sekä internetistä löytämiäni, luotettavaksi todettuja lähteitä. Olen käyttänyt niin painettuja kirjoja, kuin e-kirjoja. Jari Lehtisen lainauksia olen käyttänyt paikoittain sellaisenaan, sillä koen siitä tulevan mielenkiintoinen kulma eri sukupolven animen kuluttajiin.



## LÄHTEET

### Haastattelu ja sähköpostilähteet:

Kivelä, W. If Monopoly was an anime – lopputyön ohjaaja, leikkaaja ja käsikirjoittaja. Haastattelu 12.5.2020. Haastattelija Lahdenvesi, A-M. Tampere.

Lehtinen, J. kirjailija. 2020. Haastattelu 11.4.2020. Haastattelija Lahdenvesi, A-M. Tampere.

Mastomäki, M. vastaava tuottaja. 2019. Tampereen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden ohjelmaidea nettivideo-sarjaksi. Sähköpostiviesti. Luettu 20.9.2019.

### Kirjalähteet:

Clements, J. 2013. Anime: a history. Englanti: Palgrave MacMillan.

Drazen, P, 2002. Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation. Yhdysvallat: Stone Bridge Press.

Foster, M. 2015. The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore. University of California Press.

<https://books.google.fi/books?id=FdzjBAAQBAJ&printsec=frontcover&#v=onepage&q&f=false>

Koyama-Richard, B. 2009. Japanese animation: From Painted Scrolls to Pokémon. Pariisi: Flammarion.

Valaskivi, K. 2009. Pokémonin perilliset: Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa.

[https://www.academia.edu/12382427/Pokemonin\\_perilliset.\\_Japanilainen\\_populaarikulttuuri\\_Suomessa](https://www.academia.edu/12382427/Pokemonin_perilliset._Japanilainen_populaarikulttuuri_Suomessa)

### Internetlähteet:

Asian Boss. 2019. Underpaid and overworked: Being an Animator in Japan. Youtube-video. Julkaistu 14.10.2019. Viitattu 11.5.2020.

<https://www.lifewire.com/japanese-vs-american-animation-141033>

Blumberg, N. 2015. Linear Perspective. Encyclopaedia Britannica. Luettu 2020.

<https://www.britannica.com/art/linear-perspective>

Gosling, J. 1996. Anime in Europe. Animation World Network. Luettu 2020.

<https://www.awn.com/animationworld/anime-europe-0>

Hui-Ying Kerr. 2016. What is kawaii – and why did the world fall for the 'cult of cute'? The Conversation Trust. Luettu 2020.  
<https://theconversation.com/what-is-kawaii-and-why-did-the-world-fall-for-the-cult-of-cute-67187>

Hänninen, H. 2016. 7.10. Teeman Elävä arkisto: Animaatioarkiston aarteita. Yle Teema. Luettu 11.5.2020.  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/04/17/710-teeman-elava-arkisto-animaatioarkiston-aarteita>

"If Monopoly was an anime" (Desucon Frostbite 2020). Desucon 2020. Katsottu 2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Bwb87FEAW2k>

Illustration Concentration. 2012. Moku Hanga, Not a coffee: Lessons in Japanese printmaking. Kutztown University's Unofficial Illustration Blog. Luettu 2020.  
<https://illustrationconcentration.com/2012/12/03/moku-hanga-not-a-coffee-lessons-in-japanese-printmaking/>

Kusahara Machiko. 2009. Japanese Traditional Magic Lantern Show. Japan Media Arts Festival. Luettu 2020.  
[http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome\\_to\\_Utsushi-e.html](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome_to_Utsushi-e.html)

Moomin.com. 2016. Muumi-animaatiot: Mumin (1969-1970) & Shin Mumin (1972). Luettu 2020.  
<https://www.moomin.com/fi/blogi/muumi-animaatiot-mumin/#f405c34c>

Muzeo Nazionale Del Cinema. N.d. Online Collections: Magic Lantern glass slides Magica. The National Museum of Cinema, Italy. Luettu 2020.  
<http://www2.museocinema.it/collezioni/LanternaMagica.aspx?l=en>

Pokémon – Nyt vain MTV3 Katsomossa! 2011.  
<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/pokemon-nyt-vain-mtv3-katsomossa/3290402#gs.5t43h5>

Saimaanharjun yhteinäiskoulu. N.d. Japanin uskonnot, shintolaisuus. Peda.net. Luettu 2020.  
<https://peda.net/taipalsaari/koulut/saimaanharju/oppiaineet/ue/uo-7lk/maailman-uskonnot/jus>

Sanders, A-C. 2020. What's the Difference Between Japanese and American Animation? Lifewire. Luettu 2020.  
<https://www.lifewire.com/japanese-vs-american-animation-141033>

Suomen elokuvasäätiö. 2019. SES 50v. Osa 7:Katsotuimmat animaatioelokuvat. Luettu 11.5.2020.  
<https://ses.fi/ses-50v-osa-7-katsotuimmat-animaatioelokuvat/>

Tarkka, P. 2014. Tove Jansson and the Moomin story. This is Finland. Luettu 2020.

<https://finland.fi/arts-culture/tove-jansson-and-the-moomin-story/>

The Walt Disney Family Museum. n.d. Multiplane educator guide. Luettu 11.5.2020.

[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/MultiplaneGuideCurriculumPacket\\_Final.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/MultiplaneGuideCurriculumPacket_Final.pdf)

Volanen, S. 2014. Muutama metri piirrettyä elokuvaa. Yle Teema. Luettu 11.5.2020.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/09/15/muutama-metri-piirrettya-elokuvaa>

Willman, A. 2012. Japanese Illustrated Handscrolls. The Metropolitan Museum of Art. Luettu 2020.

[https://www.metmuseum.org/toah/hd/jilh/hd\\_jilh.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/jilh/hd_jilh.htm)

### **Kuvalähteet:**

Kuva 1: Shuten-dōji emaki, 1695. Painted Scroll. Kumon Institute of Education. Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon. By Brigitte Koyama-Richard. Paris: Flammarion. 18.

Kuva 2: Tsukioka Yoshitoshi, 1864. Raiko and the Four Heavenly Kings Slaying the Demon of Oyetama. Polychrome woodblock print, triptych. Kumon Institute of Education. Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon. By Brigitte Koyama-Richard. Paris: Flammarion. 12.

Kuva 3: Archery Contest at Sanjūsangendō Temple in Kyoto. Optical viewing device and optical print. Edo period. Paint on wood. Kobe City Museum, Kobe. Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon. By Brigitte Koyama-Richard. Paris: Flammarion. 31. Print.

Kuva 4: <https://www.antiq.fi/view-master-katselulaite-kiekkaja-pi-17336.html>

Kuva 5: A Minwaza performance ©Yamagata Fumio. Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon. By Brigitte Koyama-Richard. Paris: Flammarion. 56.

Kuva 6: The University of Chicago. Japanese Magic Lantern Workshop and Matinee. Youtube 2011. Kuvakaappaus. Katsottu 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=LZvMHyWkjl&t=2384s>

Kuva 7: Magic Knight Rayearth. Anime Limited. 1993.

Kuva 8: Sailor Moon. Toei Animation. 1992.

Kuva 9: Hjalmar Löfving 1932. Muutama metri tuulta ja sadetta.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/09/15/muutama-metri-piirrettya-elokuvaa>

Kuva 10: Animaatio Hinku ja Vinku. Yle/Elosalama Oy  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/04/17/710-teeman-elava-arkisto-animaatioarkiston-aarteita>

Kuva 11: Muppet. Moomin 05 Papa's Remembered Rifle 1969 Japanese. Youtube 2017. Kuvakaappaus. Katsottu 2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Z-9TnOWp7no&t=864s>

Kuva 12: Chroma Screen lokaatiossa. Waltteri Kivelä 2020.

Kuva 13: Ylen Green Room. Waltteri Kivelä 2020.

Kuva 14: If Monopoly was an anime. TAMK 2020.

## LIITTEET

Liite 1. Kysymyspatteristo Jari Lehtiselle.9.4.2020. Anime Suomessa.

Milloin anime tuli Suomeen?

Millainen vastaanotto oli?

Miten animen vaikutus näkyy Suomessa?

Japanilaisen ja länsimaisen animaation eroja?

Sytä, miksi 2000-luvulla näkyi useita anime-sarjoja, mutta enää niitä ei näytetä?

Mikä vaikutti juuri näiden sarjojen esittämiseen?

Mielletäänkö Suomessa anime yleisesti lapsille suunnatuksi?

Anime-elokuvien suosio Suomessa?

Ajatuksia Muumilaakson tarinoita- sarjasta?

Tehdäänkö Suomessa Animea?

Animen näkymät Suomessaa nyt?

Onko mielestäsi animella menestystä nykyajan Suomessa